## Расы Империи Тамриэль.

**Альтмеры**

Высокие Эльфы относят себя к наиболее высокоразвитой культуре Тамриэля; общий для Империи язык, Тамриэльский, основан на речи и письменности Альтмеров, и большинство искусств, ремесел, наук Империи происходят из культурной традиции Высоких Эльфов. Ловкие, интеллигентные, и волевые, Высокие Эльфы часто оказываются одарены в тайных искусствах, а также сами Высокие Эльфы утверждают, что их "чистая" физическая природа предохраняет их от болезней лучше, чем прочие "низшие" расы.

**Магия в крови** (+10 *пунктов силы*) (Бесплатно)

**Склонность к магии** (+5 *пунктов силы*) (+1)

**Здоровье меров** (+4 к сопротивлению болезням) (+1)

**Магическая уязвимость** (-3 к сопротивлению *силам*) (-2)

**Аргонеане**

Чувствующие себя как дома и на суше и в воде, Аргониане Чернотопья прекрасно приспособлены к обитанию в коварных болотах их родной страны, и естественный иммунитет неплохо предохраняет их от болезней и отравления. В фазе женской сущности они более интеллектуальны и одарены в магических искусствах. В более агрессивной мужской фазе они приобретают черты, более присущие охотникам: скрытность, скорость, и подвижность. Аргониане недолюбливают чужестранцев, но крайне преданы тем, кого они признают друзьями.

**Иммунитет к яду и обычным болезням** (+2)

**Водный** (не может утонуть в воде, *Шаг* равен значению *навыка Плавание*, стартовое значение *навыка Плавание* d6) (Бесплатно)

**Когти, зубы, хвост** (*природное оружие*, урон *Сила* + d4) (+1)

**Теплолюбивый** (-4 к проверкам *Выносливости* в условиях холода) (-1)

**Чужак** (*мелкий изъян*) (-1)

**Верный друг** (*мелкий изъян*) (-1)

**Босмеры**

К Лесным Эльфам относят разнообразные варварские кланы эльфов, обитающие в лесах Западного Валенвуда. Эти сородичи Высоких и Темных эльфов, живущие на природе, быстры и легки телом и разумом, из-за своей природной ловкости и любопытства они более всего подходят на роль разведчиков, агентов и воров. Но более всего они славятся своим искусством обращения с луками - несомненно, во всем Тамриэле более искусных лучников просто нет.

**Здоровье меров** (+4 к сопротивлению болезням) (+1)

**Житель лесов** (*Ловкость* на старте d6 вместо d4) (Бесплатно)

**Упрямство** (*мелкий изъян*) (-1)

**Дурной характер** (*мелкий изъян*) (-1)

**Прирождённый стрелок** (*Стрельба* на старте с d6) (+1)

**Бретонцы**

Вспыльчивые и эксцентричные, поэтичные и импульсивные, умные и своенравные, Бретоны чувствуют врожденную, инстинктивную связь с подвижными силами магии и сверхъестественного. Множество великих чародеев произошли из родной провинции Бретонов, Хай Рока, и вдобавок к их быстрому и интуитивному пониманию магии, зачарования и алхимии, даже самые невзрачные и бесталанные Бретоны имеют сопротивляемость к разрушительным и подавляющим магическим энергиям.

**Склонность к магии** (+5 *пунктов силы*) (+1)

**Сопротивление магии** (Черта *Защита от сверхъестественного*) (Бесплатно)

**Бретонская эксцентричность** (*мелкий изъян Упрямство*) (-1)

**Данмеры**

В Империи "Темные Эльфы" - довольно распространенное название, но на их родине, в Морроувинде, сами они за себя называют "Данмер". Темнокожие, красноглазые Темные Эльфы - сочетание могучего интеллекта с сильным и подвижным телом, из них выходят отличные воины и чародеи. На поле битвы Темные Эльфы прославлены четким и умелым взаимодействием мечников, стрелков и боевых магов. Характером они непреклонны, недоверчивы, и с подозрением относятся к инородцам.

**Страж предков** (*черта Шестое чувство*) (Бесплатно)

**Сопротивление огню** (+4 сопротивление огню) (+1)

**«Чужестранец?!»** (*мелкий изъян Чужак*)

**Имперцы**

Хорошо образованные и учтивые коренные жители Сиродиила известны своей дисциплинированностью и выучкой солдат. Хотя они не так впечатляют своими физическими данными, как другие расы, они очень прозорливы в дипломатии и искушены в торговле, и эти их достоинства, вместе с традиционно великолепной подготовкой легкой пехоты, позволили им подчинить все остальные расы и народы, воздвигнуть монумент мира и процветания - Великолепную Империю.

**Голос Империи** ( +2 к *Харизме*) (Бесплатно)

**Имперская смекалка** (*Смекалка* на старте d6 вместо d4) (+2)

**Самоуверенность** (*крупный изъян*) (-2)

**К'Хаджиты**

Эльсвейрские К'Хаджиты могут быть разнолики, от существ с почти эльфийскими чертами до катхай-рахтов, и от "людей-ягуаров" до Сече-Тигров. Самая распространеннная их разновидность, обитающая в Морроувинде, сутай-рахты, умны, быстры, и подвижны. К'Хаджиты всех разновидностей испытывают слабость к сладкому, особенно к наркотику, который называют скуума. Многие К'Хаджиты презирают оружие, в бою полагаясь на свои когти. Из них выходят отличные воры, благодаря их врожденной подвижности и склонности к акробатике.

**Когти** (*природное оружие*, урон *Сила* + d6. +2 к проверкам *навыка Лазанье*) (+1)

**О себе в третьем лице** (*мелкий изъян Причуда*) (-1)

**Ночное зрение** (+1)

**Кошачья грация** (*Ловкость* на старте d6 вместо d4) (Бесплатно)

**Чужак** (*мелкий изъян*) (-1)

**Честь К'Хаджита** (*крупный изъян Кодекс чести*) (-2)

**Прирождённый плут** (*черта Вор*: +2 к навыкам *Лазанье, Взлом, Маскировка* и обезвреживание ловушек) (+2)

**Нордлинги**

Граждане Скайрима жестоки и бесстрашны на поле боя, у них неплохая промышленность, и они предприимчивы в исследованиях и торге. Сильные, упрямые, и дерзкие, Нордлинги знамениты своей устойчивостью к холоду, и даже холоду магического происхождения. Насилие - принятый и распространенный аспект культуры у Нордлингов - чем бы Нордлинг не занялся, он непременно будет знать многое о разного рода оружии и доспехах, и они всегда вступают в бой радостно, с безрассудством и отвагой, которые шокируют и лишают мужества их противников.

**Северянин** (*Иммунитет к холоду*) (+1)

**Стойкий** (*Выносливость* на старте d6 вместо d4) (Бесплатно)

**Самоуверенный** (*крупный изъян*) (-2)

**С пелёнок с оружием** (*Драка* или *Стрельба* на старте с d6) (+1)

**Орки**

Этот мудрый варварский народ людей-монстров, обитающий в Ротгариане и на хребте Драконьего Хвоста прославлены за непоколебимую храбрость в бою и стойкое сопротивление трудностям. Воины-орки облаченные в тяжелые доспехи признаны одними из самых замечательных бойцов авангарда во всем Тамриэле. Большинство культур Империи признает общество Орков слишком грубым и невежественным, но и у них есть чему поучиться, например, их преданности своему племени или взаимному уважению между полами.

**Кодекс Малаката** (*крупный изъян Кодекс чести*) (-2)
**Крепкий** (получение второго *шока* подряд не приводит к *ранению*) (+3)
**Берсерк** (*черта Берсерк*) (Бесплатно)
**Отталкивающая внешность** (*Харизма* -2) (-1)
**Невежда** (*крупный изъян*) (-2)
**Наследие меров** (*Броня* против магии 1, +1 к сопротивлению *силам*) (+1)
**Благословение Малаката** (*Драка* на старте с d6) +1

**Редгарды**

Самые одаренные от природы воины Тамриэля, темнокожие, жестковолосые Редгарды из Хаммерфелла как будто были специально придуманы для боя, но их гордость и независимый дух делают их гораздо более пригодными для разведки и устройства засад, или для свободного поиска приключений и героических деяний, нежели для солдатского бытия, где необходимо соблюдать дисциплину и субординацию. Вдобавок к их природной приспособленности к использованию практически любого типа доспехов и оружия, Редгарды к тому же наделены крепким сложением и умеют быстро передвигаться.

**Хорошая реакция** (+1 *Защита*) (Бесплатная)
**Крепкий организм** (+4 сопротивлению ядам и болезням) (+1)
**Самоуверенность** (*крупный изъян*) (-2)
**Рождённый для битвы** (*Драка* на старте с d6) +1